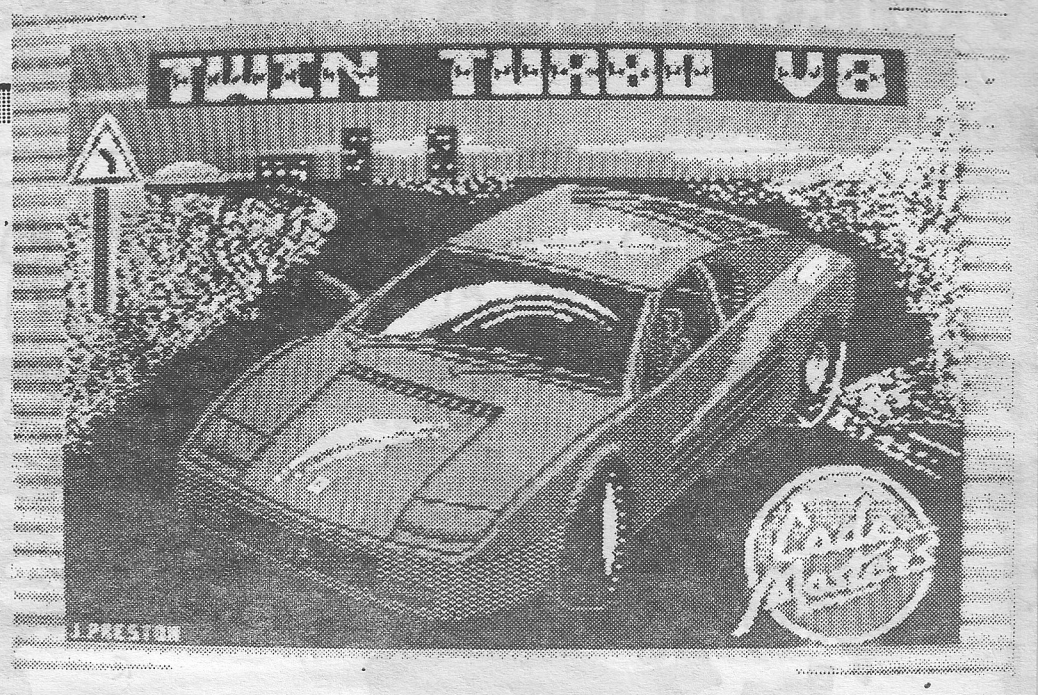
VIDEOJOGOS JOAQUIM ANDRADE



500 MILHAS NA AMÉRICA SÃO PROVA FRACA NO MICRO

TÍTULO: Twin Turbo V8
MÁQUINA: Spectrum

SAÍDO da «Codemasters» e desejando concorrer com os simuladores de condução desportiva, este não vem, no entanto, rotulado como um simulador. Chama-se *Twin Turbo V 8* e é uma das excepções no currículo da editora dos gémeos Oliver. Excepção no facto de não ter a palavra «simulador» no título, entenda-se. Que no resto, *TTV 8* (traduzível por *Twin Turbo V 8*, tenho um amigo que adora siglas) é tipicamente «Codemasters»: não é mau mas podia ser melhor.

A bordo de um popó de oito cilindros que é o último modelo em veículos de competição, produto da alta tecnologia norte-americana, o jogador, transformado em piloto de corridas automobilísticas, tem que galgar 500 milhas (cinco milhões são oito quilómetros, façam as contas) por estradas dos «states». Tudo feito a toque de caixa que, tal como em outros jogos do género, o relógio está a contar.

Programado por Ian Dunlop com gráficos de J. Preston (apreciam o «écran» de carregamento, jura-se que é bem melhor que as imagens do jogo) *Twin Turbo V 8* é muito igual a outras produções do género editadas nos últimos tempos. O carro tem quatro rodas... perdão, esqueçam. Duas mudanças, tal como já nos habituaram no — ainda — «el supremo» *Wec Le Mans* permitem mudar de velocidade. Que bom, se bem que não se perceba bem esta limitação numérica. A caixa não dá para mais? Então e em *Nigel Mansell*, como é que foi feito?

Outros competidores viajam pela mesma estrada. Este é um ponto tremendamente negativo de *Twin Turbo V 8*. Não só temos que viver com carros que ocupam a estrada como temos que suportar a lentidão dos respectivos condutores. Tudo gente que parece integrada num passeio de domingo. Ideal para dias de descanso mas não para uma prova tão dura como estas 500 milhas (já sabem quantos quilómetros são?) da «Codemasters».

Tempo de clima variável, condições de piso diferentes, há de tudo em *Twin Turbo V 8*. E nele há também uma estrada que por vezes é difícil de ver, carros de adversários que ficam parcialmente invisíveis, problemas vários que complicam um pouco o normal avanço do jogo.

Calamitoso é o passo lento a que pode chegar o carro que o jogador controla. Quando o «écran» se enche de gráficos (outros carros e os cenários), não interessa que velocidade aparece indicada no painel de bordo. Tudo anda muito devagar, bem mais lento do que em *Out Run* onde sempre havia a desculpa de um rico pormenor gráfico nos cenários. Aqui nem isso, pelo que é lamentável que as rotinas de programação de Ian Dunlop não tenham sido ajeitadas. Só esse ponto teria feito de *Twin Turbo V 8* um vencedor na sua classe. Tal como estamos, não vai ser longa a corrida.

Apesar de todos estes «acidentes», *Twin Turbo V 8* deve ser olhado com respeito. Especialmente porque o seu preço na origem é algumas libras mais baixo do que o de coisas como *Out Run* ou *Wec Le Mans*. Algo que por cá desconhecemos mas deve ser levado em linha de conta, dado que todos estes jogos são editados com custos em função dos mercados legais a que se destinam e não a mercados piratas como é o nacional.

GÉNERO: Simulador
GRÁFICOS (1-10): 6
DIFICULDADE (1-10): 8
CONSELHO: Ver antes de comprar

NAVE ESPACIAL NÃO CONVENCE «PILOTO»

TÍTULO: Slingshot
MÁQUINA: Spectrum

É tempo de assistir ao retorno dos velhos jogos. Nem sempre bons, muitas vezes maus. Com os piratas portugueses a tratarem de copiar tudo o que aqui em Espanha é reeditado, vendendo depois aos pobres descendentes de Viriato, velho como se novo fora. *Slingshot*, jogo de 1987 editado pela «The Power House» é exemplo disso.

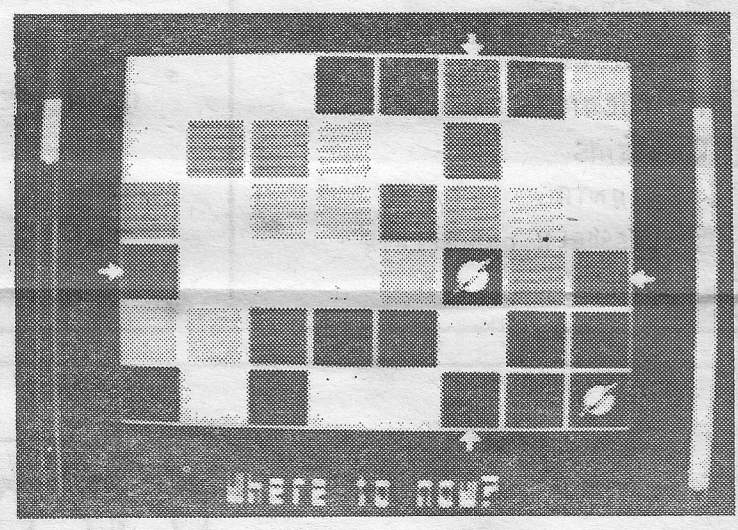
Produção da Alpha Omega Software, com Steve Cargill na concepção e programação e os gráficos entregues a Craig Houston, *Sling Shot* começa por ser um «écran» sem qualquer atractivo especial mas que identifica o cenário da acção: uma nave espacial aproxima-se de um planeta. Temos ficção-científica pela frente.

A acção começa num rectângulo colorido onde o jogador deve escolher um quadrado (pois, a forma geométrica está dividida em espaços com lados iguais, a que chamamos, por conveniência civilizacional, quadrados), que representa uma zona do espaço.

Cada zona está ocupada por inimigos de diversas espécies. E é aí que o piloto da nave percebe a missão. Acabou de entrar num vulgar «tiro neles» espacial. E um algo fraco, por sinal. Bom, é bom que se diga, para os que nunca conseguem passar do primeiro nível de *R-Type. Slingshot* é fácil. Tão fácil que até chateia.

Há que destruir inimigos e planetas (ora pois) para obter cada vez mais pontos. Viagens na atmosfera dos planetas são também permitidas, com uma sequência que lembra mil e outros jogos do género (*Penetrator* e por aí fora) só que algo rudimentar em *Slingshot*.

O que pode dizer-se é que este jogo é um dos melhores trabalhos da «The Power House». E o pior trabalho do programador Steve Cargill, que aqui meteu os pés pelas mãos. Já em 1987, quando o jogo saiu, a crítica foi severa, dando-lhe menos de 35 por cento de pontuação. Agora, a dois anos de distância, que é que se pode fazer com uma coisa destas?



GÉNERO: Acção
GRÁFICOS (1-10): 4
DIFICULDADE (1-10): 3,5...
CONSELHO: Estritamente para desesperados de R-Type

GUERRA NO GOLFO TEM TIROS P'RA TODOS

TÍTULO: Operation Hormuz
MÁQUINA: Spectrum

NÃO pode haver dúvidas de que Operation Hormuz é um jogo «acelerativo». Edição da Again Again de um programa orquestrado por Durrell, um programador com altos e baixos (mais destes do que daqueles), esta operação militar situada no local que dá nome ao jogo (procurem no mapa, talvez perto de árabes) promete muita coisa mas falha na implementação.

Tendo à sua disposição três aviões que podem descolar na vertical (se descolam, quer dizer que estavam colocados?) e que usam um porta-aviões como base, o jogador tem que partir em missão sobre território inimigo (com um avião de cada vez). Cada missão, está-se mesmo a ver, obriga a destruir o maior número possível de instalações do adversário, posto o que o piloto deve voltar à base, reabastecer-se, remuniciar o aparelho e, depois de alguns copos (de chá) na messe, nova viagem punitiva.

Claro, nada é tão simples como isto, pelo que há que proteger o porta-aviões dos mísseis Exocet que costumam andar por aquelas bandas. Se o piloto não conseguir destruir essas bombas voadoras vai, por certo, ter de procurar outra base quando voltar em busca da dita.

O avião posto à disposição do jogador é um Harrier (quem viu a estupenda série sobre a história da aviação sabe do que estamos a falar) equipado com o que de melhor há em armamento bélico. Mísseis ar-ar e ar-terra, bombas, metralhadoras, foguetes, tudo mesmo.

Um radar no lado esquerdo do «écran» indica a proximidade de aeronavesa inimigas, mesmo ao lado uma janela de mensagens avisa o piloto do que está a suceder, aconselhando-o sobre o passo a tomar.

Voar bem para o interior do território inimigo revela a localização de uma base secreta que é necessário destruir. Uma operação que obriga a pensar bem qual a estratégia de ataque. Um novo baixo, rasante, com os canhões todos a vomitarem fogo? Ou uma aproximação por cima, sem despertar a atenção do inimigo, para largar uma bomba?

Operation Hormuz pode ser divertido por algum tempo. E sem dúvida que ele há muito para fazer neste misto de acção/estratégia/simulação. Mas os gráficos são muito ao estilo do que se via em 1987, o movimento algo confuso, o conjunto revelando que Burrell (o programador) não se esmerou muito com a obra. O que é pena porque Operation Hormuz podia ser um óptimo jogo. Assim temos que ficar num suficiente que resvala perigosamente para o menos.

Género: Acção
Gráficos (1-10): 6
Dificuldade (1-10): 8
Conselho: A comprar

TOP «A CAPITAL»

OS DEZ MAIS DA SEMANA

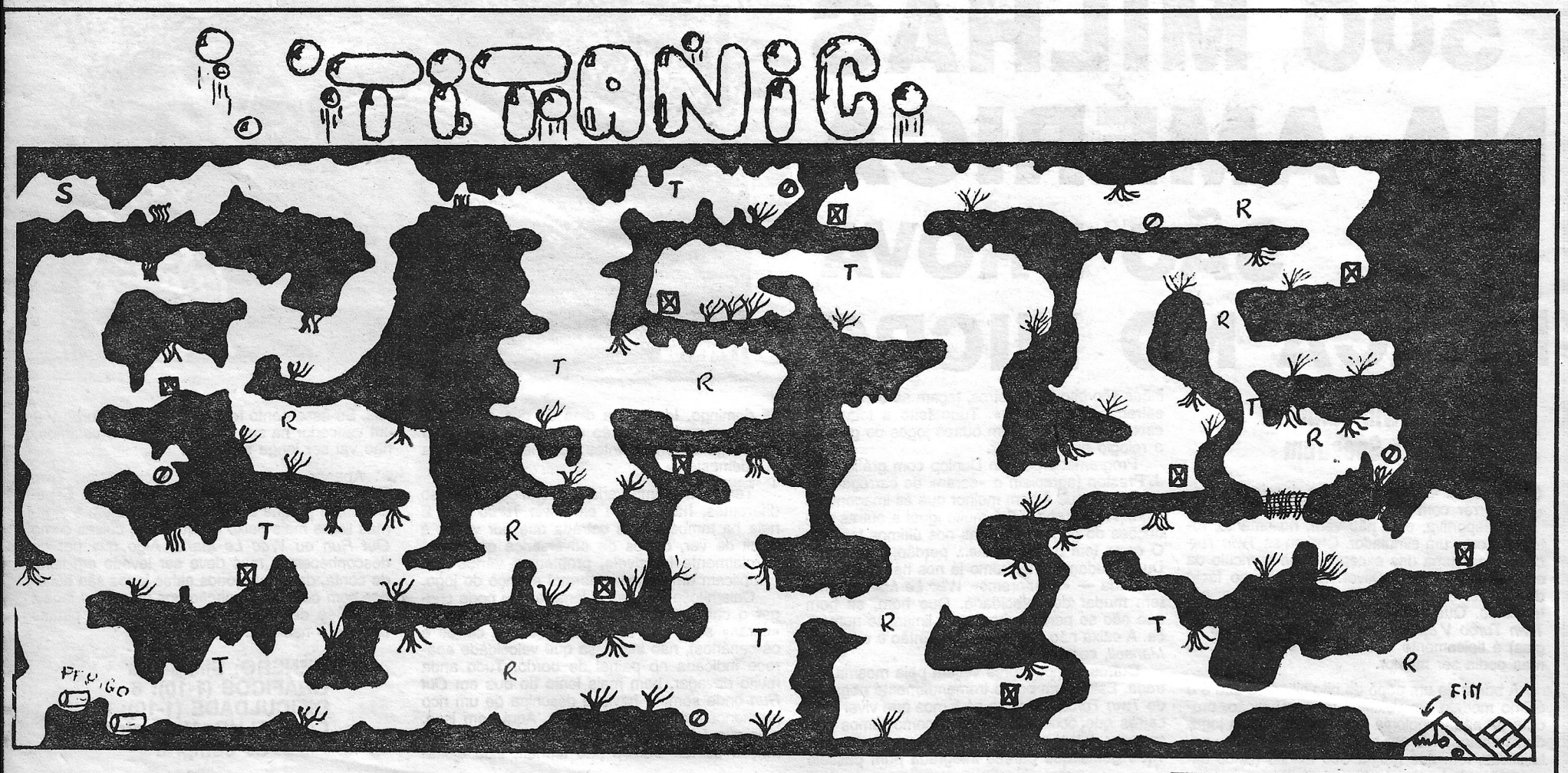
Os jogos mais vendidos esta semana, em Lisboa, para o microcomputador ZX Spectrum, foram os seguintes:

1.º — READ HEAT
2.º — RENEGADE III
3.º — THE RUNNING MAN
4.º — CRAZY CARS II
5.º — PAC-LAND
6.º — THE HUNT FOR RED OCTOBER
7.º — THUNDER BLADE
8.º — PINBALL SIMULATOR
9.º — TECHNO COP
10.º — DRAGONIJA

Esta lista é elaborada com a colaboração dos estabelecimentos Melo Informática, Triudus, Quantum (Centro Comercial da Portela) e Chai Chai (Centro Comercial São João de Deus).

VIDEOJOGOS Por JOAQUIM ANDRADE

Pokes & Dicas



LEGENDA
- DARDOS
- OXIGÉNIO
- TUBARÕES
- RAIAS
- PLANTAS
- PASSAGEM CAMUFELADA
- INICIO

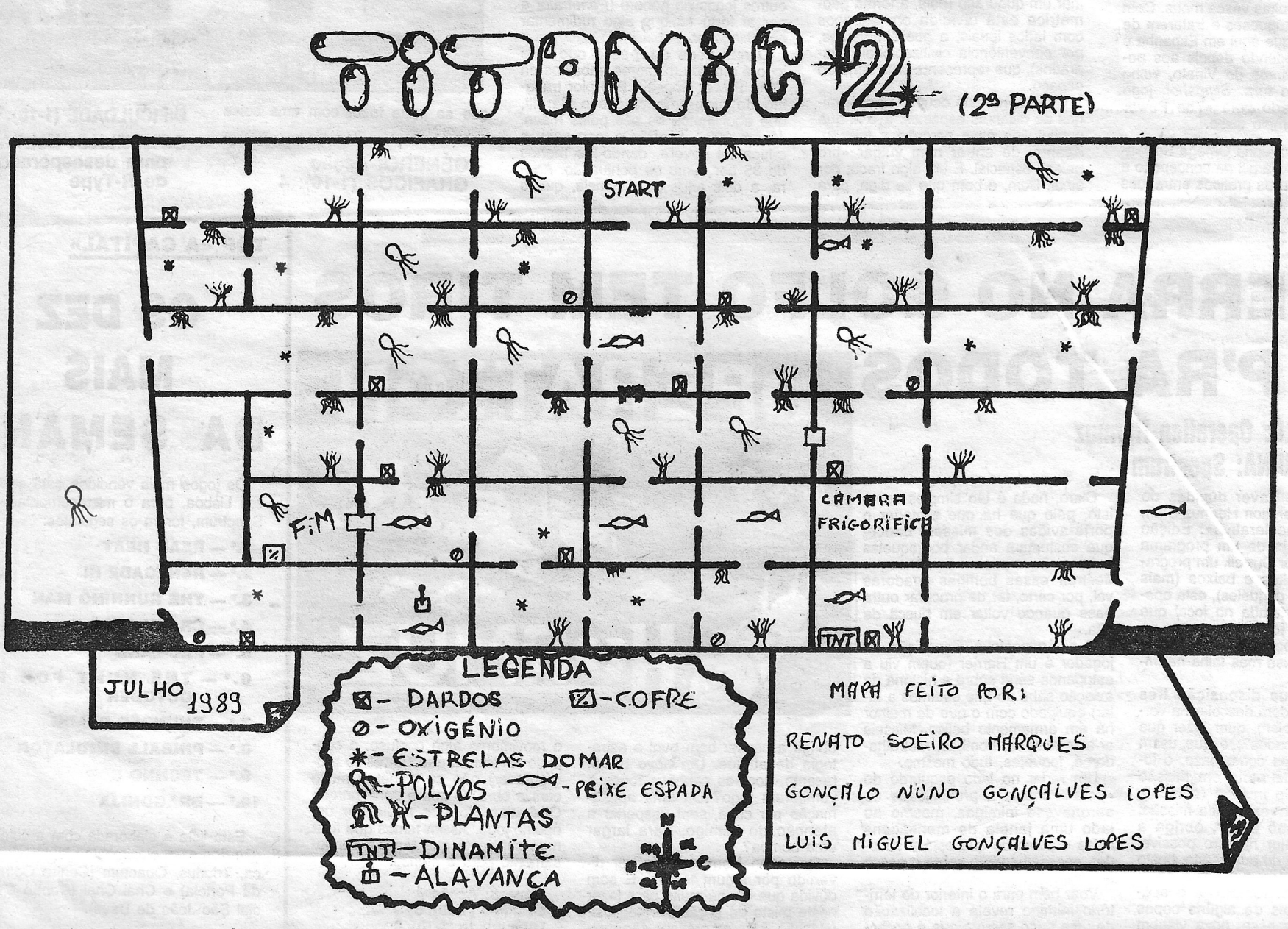
JULHO 89

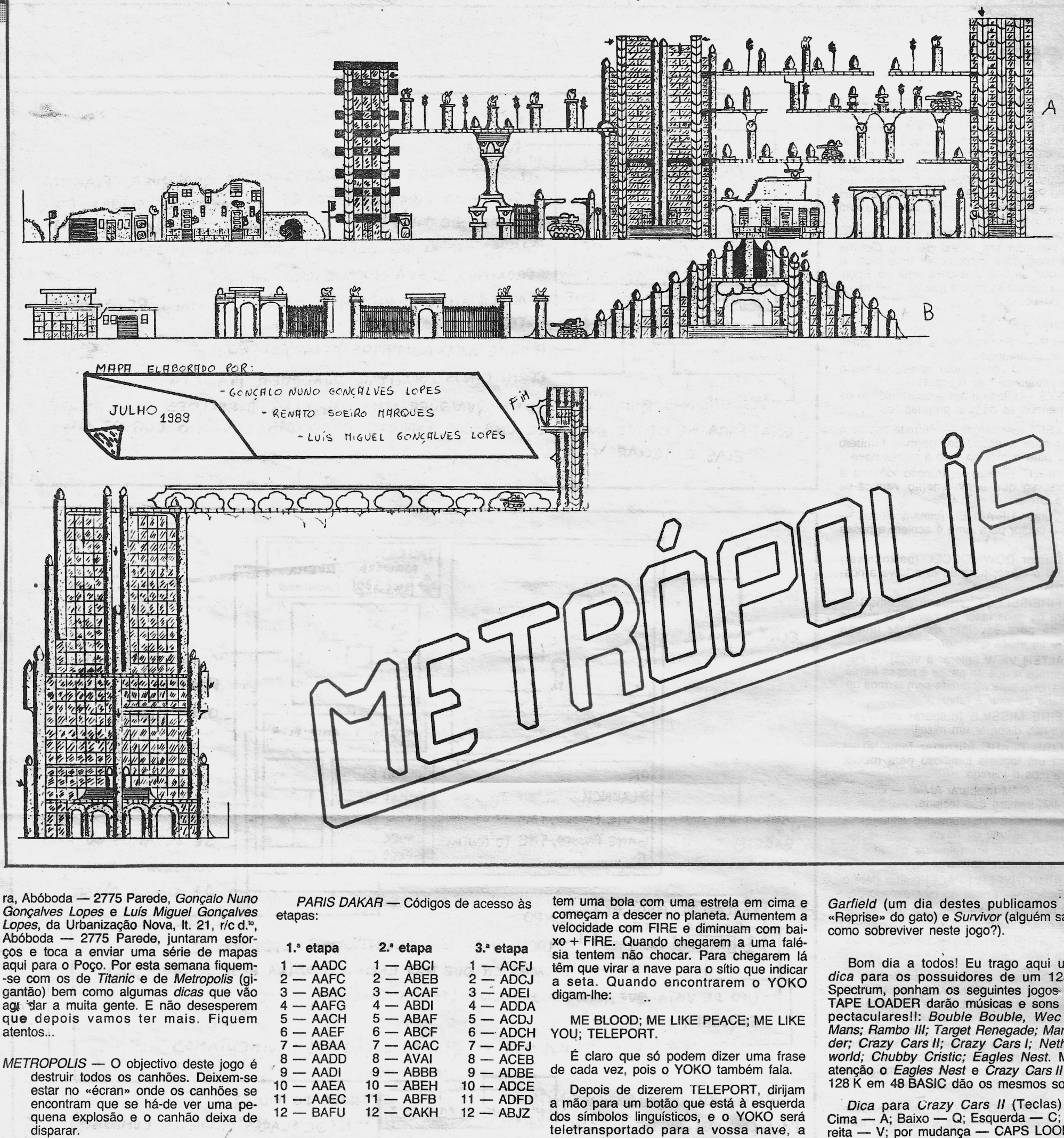
MAPA FEITO POR:
- RENATO SOEIRO MARQUES
- GONÇALO NUNO GONÇALVES LOPES
- LUIS MIGUEL GONÇALVES LOPES

ESTA semana há coisa bem nova para toda a gente. Vejam lá que ele até há mapas de jogos ainda não espreitados aqui no Poço. Antes de avançarem por isto tudo, porém, seria bom que tratassem de ler o pedaço de prosa sobre as classificações (E as classificações?...) e que pensem a fundo na questão. Gostaríamos de saber a vossa opinião.

Titanic

Renato Soeiro Marques, da Praceta Pedro Álvares Cabral, lt. 3-D, Bairro da Tojei-





ra, Abóboda — 2775 Parede, *Gonçalo Nuno Gonçalves Lopes* e *Luís Miguel Gonçalves Lopes*, da Urbanização Nova, lt. 21, r/c d.to, Abóboda — 2775 Parede, juntaram esforços e toca a enviar uma série de mapas aqui para o Poço. Por esta semana fiquem-se com os de *Titanic* e de *Metropolis* (gigantão) bem como algumas *dicas* que vão agradar a muita gente. E não desesperem que depois vamos ter mais. Fiquem atentos...

METROPOLIS — O objectivo deste jogo é destruir todos os canhões. Deixem-se estar no «écran» onde os canhões se encontram que se há-de ver uma pequena explosão e o canhão deixa de disparar.

THE RACE AGAINST TIME — Quando o tempo estiver quase a acabar, dirijam-se a um aeroporto qualquer. Quando o cronómetro chegar a 0 m e 0 s carregue em FIRE (SPACE) e ficarão com 9 m e 59 s de tempo.

TITANIC (1.º nível) — O objectivo é chegar aos destroços do navio *Titanic*. Os peixes e as algas tiram energia. Os tubarões e as raias fazem perder uma vida.

TITANIC (2.º nível) — Saíam pelo rombo do casco do lado esquerdo e vão até à sala da alavanca. Quando tocarem na alavanca esta mudará de posição e abrir-se-ão duas portas (assinaladas no mapa). Passem pela porta um e depois de saírem pelo lado direito vão apanhar o TNT. Entrem novamente no barco, passem pela porta dois, encostem-se ao cofre e acabaram o jogo. O código para este 2.º nível é SUSIE.

NOTA: Não entrem na câmara frigorífica se não perdem as vidas todas.

PARIS DAKAR — Códigos de acesso às etapas:

1.ª etapa	2.ª etapa	3.ª etapa
1 — AADC	1 — ABCI	1 — ACFJ
2 — AAFC	2 — ABEB	2 — ADCJ
3 — ABAC	3 — ACAF	3 — ADEI
4 — AAFG	4 — ABDI	4 — ADDA
5 — AACH	5 — ABAF	5 — ACDJ
6 — AAEF	6 — ABCF	6 — ADCH
7 — ABAA	7 — ACAC	7 — ADFJ
8 — AADD	8 — AVAI	8 — ACEB
9 — AADI	9 — ABBB	9 — ADBE
10 — AAEA	10 — ABEH	10 — ADCE
11 — AAEC	11 — ABFB	11 — ADFD
12 — BAFU	12 — CAKH	12 — ABJZ

REX — Código do 2.º nível → 8883858239929208

Captain Blood

Do *Captain Nuno Gonçalves*, perdão, do leitor *Nuno Gonçalves dos Santos*, da Travessa André Valente, 21-3.º — 1200 Lisboa (onde é que eu já ouvi isto? — J.A.) *dicas* para um jogo francês que anda a partir a cabeça aos ingleses. É, claro, *Captain Blood*, que o Nuno classifica de maravilhoso. Mas leiam a carta do Nuno...

Eu sou o Nuno Gonçalves dos Santos, acho que já deve saber a minha morada de cor, e desta vez vou ser breve porque só vou falar de um jogo maravilhoso chamado *Captain Blood*.

Andei às voltas com este fantástico jogo que juntamente com *R-TYPE* e *L. Ninja 2* deveria ser nomeado um dos três melhores jogos de sempre.

Quando começam o jogo encontram-se frente ao planeta «Bow-Bow» onde vive o simpático YOKO, escolham a opção que tem uma bola com uma estrela em cima e começam a descer no planeta. Aumentem a velocidade com FIRE e diminuam com baixo + FIRE. Quando chegarem a uma falésia tentem não chocar. Para chegarem lá têm que virar a nave para o sítio que indicar a seta. Quando encontrarem o YOKO digam-lhe:

ME BLOOD; ME LIKE PEACE; ME LIKE YOU; TELEPORT.

É claro que só podem dizer uma frase de cada vez, pois o YOKO também fala.

Depois de dizerem TELEPORT, dirijam a mão para um botão que está à esquerda dos símbolos linguísticos, e o YOKO será teletransportado para a vossa nave, a «Arca». Levem-no para outro planeta não habitado (para isso escolham a opção que tem uma espécie de sol, e, escolham uma coordenada qualquer, depois é só escolher a seta), para descerem no planeta já sabem como é. Teletransportem o YOKO para aí e ele começará a morrer, mas ele dirá algumas importantes informações e coordenadas sobre o planeta do «Croolis-ulv» que vos dará mais algumas preciosas informações sobre outros personagens, planetas, coordenadas dos planetas, etc. Basta saberem dialogar com ele da melhor maneira.

Hei-de mandar *dicas* mais alargadas e mais completas sobre o *Cpt. Blood*. Por enquanto só sei isto. Adeus... *Nuno Santos*

Tem música!

Assim garante *Mário Rui Cardeira Domingos*, da Avenida Manuel da Maia, 2-r/c d.to, Damaia — 2700 Amadora, a quem seguir as indicações que ele enviou ao Poço. Em troca ele só procura *dicas* para *Garfield* (um dia destes publicamos um «Reprise» do gato) e *Survivor* (alguém sabe como sobreviver neste jogo?).

Bom dia a todos! Eu trago aqui uma *dica* para os possuidores de um 128 K Spectrum, ponham os seguintes jogos em TAPE LOADER darão músicas e sons espectaculares!!: *Bouble Bouble, Wec Le Mans; Rambo III; Target Renegade; Marauder; Crazy Cars II; Crazy Cars I; Netherworld; Chubby Cristic; Eagles Nest.* Mas atenção o *Eagles Nest* e *Crazy Cars II* no 128 K em 48 BASIC dão os mesmos sons.

Dica para *Crazy Cars II* (Teclas) — Cima — A; Baixo — Q; Esquerda — C; Direita — V; por mudança — CAPS LOOK.

Quando teclamos A aceleramos em primeira, quando formos a 70, 60 km/h teclamos A + CAPS LOOK passamos para a segunda mudança para reduzir, teclamos A + CAPS LOOK.

NOTA: Cuidado quando reduzirmos porque derrapamos.

Futebol no fim

Ponto final por hoje, com uma *dica* para *Emlyn Hughes*. Envia o leitor *Fernando Amadeu*, do Bairro de Santana, Rua da Berlenga, 19 — 2520 Peniche.

Neste jogo nós podemos ser treinadores como também se pode jogar. Basta para isso escolherem a opção «GAME» e depois do «menu» obtido escolher «EDIT TEAM». Obterão um novo quadro e onde se encontra a expressão «PLAYED BY: COMPUTER». Substituam «COMPUTER» pelo vosso nome e já poderão jogar.

VIDEOJOGOS

Por JOAQUIM ANDRADE

Reprise

JOGO velhinho de «Pete Cooke», autor de coisas tão boas como *Brainstorm* ou *Earthlinght, Tau Ceti* é o antecessor de um outro jogo, *Academy*, que terá dado (ainda dá) a volta à cabeça de muita gente. É com informação para este jogo, enviada pelo leitor *Manuel Correia Ambrósio*, da Rua do Pé da Cruz, 9 — 7800 Beja, que se preenche o espaço de «Reprise» (que não morreu) esta semana.

Apesar de as *dicas* deste leitor já permitirem perceber um pouco de *Tau Ceti* há ainda mais para dizer sobre este jogo. É disso que se fica à espera aqui no Poço. Por ora fiquem-se com o que há. Que não é nada pouco.

Comandos:

HELP — Fornece-nos a lista de todos os outros comandos.

MAP — O computador apresenta-nos o mapa planetário (ver figura 1).

KEYS — Oferece-nos a oportunidade de escolhermos as nossas próprias teclas:

• LEFT (esquerda) — Permite mover o cursor para a esquerda, permite também mover para o mesmo lado a nossa nave.

• RIGHT (direita) — Função idêntica à anterior, só que o movimento verifica-se para a direita.

• Cursor UP/ACCEL (cima/acelerar) — Move o cursor para cima e acelera a nossa nave.

• Cursor DOWN/DECEL (baixo/travar) — Move o cursor para baixo e trava a nossa nave.

• FIRE/SELECT (disparar/escolher) — Dispara os raios laser da nave e é a tecla utilizada para escolher qualquer função quando se utiliza o cursor.

• ALTER VIEW (alterar a vista) — Permite vermos o que se passa à nossa frente, traseira, esquerda ou direita sem termos necessidade de virar a nave.

• FIRE MISSILE (disparar missil) — Permite-nos disparar um missil.

• FIRE FLARE (disparar foguete) — Dispara um foguete luminoso para melhor localizarmos o inimigo.

• FIRE AMM (disparar AMM) — Dispara um AMM, sempre que teclada.

• INCREASE HT (aumentar altitude) — Aumenta a altitude da nave.

• DECREASE HT (diminuir altitude) — Dimunui a altitude da nave.

• JUMP [HYPER SPACE] (saltar para o hiperespaço) — Entrar no hiperespaço.

• LAND (aterrar) — Permite que aterremos a nossa nave.

• STATUS (situação) — Dá-nos a situação da nave:

— O estado em que se encontram os laser, SCANNER, COMPASS, INFRA-RED. A quantidade de FUEL ainda existente e o grau de degradação dos escudos de protecção. Fornece-nos a data, o número de partes encontradas e o número de códigos juntos. o STATUS é representado por uma cor, quanto mais escura é a cor em mais mau estado se encontra a nossa nave.

• INFRA-RED ON/OFF (infra-vermelho ligado/desligado) — Liga e desliga o infra-vermelho.

PAD — É uma espécie de bloco de notas onde podemos registar o que acharmos de interesse.

SAVE — Permite-nos gravar o jogo em qualquer momento para continuarmos a jogá-lo quando acharmos mais oportuno.

SCORE — Fornece-nos:

— O número de robôs destruídos; — códigos inseridos; — bónus de tempo, e o total de tudo isto.

LAUNCH — Lança a nossa nave no espaço e a partir deste momento tomamos o comando da nave.

RODS — Utilizar os códigos recolhidos (atenção! Caso não tenham nenhum recolhido o programa faz PRINT USR Ø).

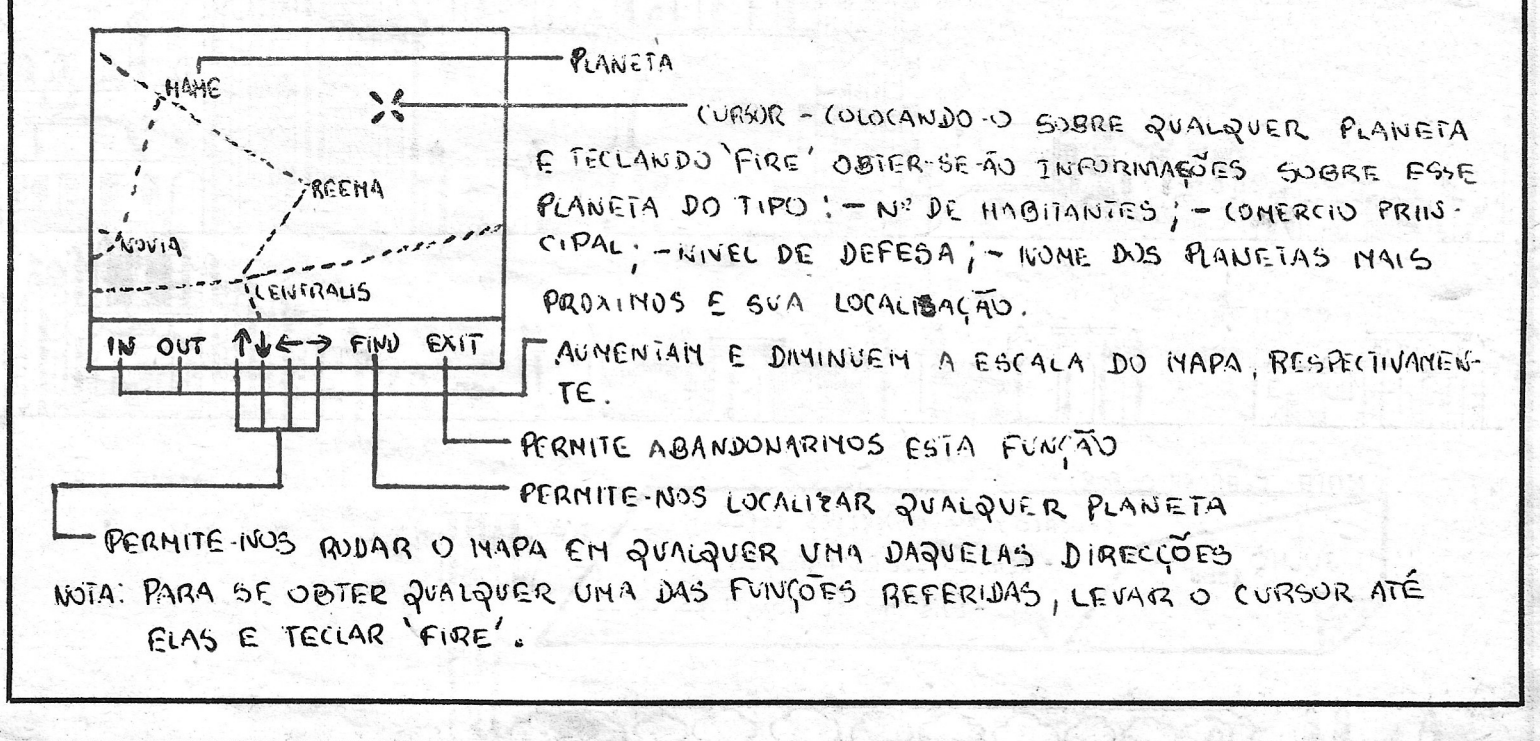
NAME — Permite que inscrevamos o nosso nome.

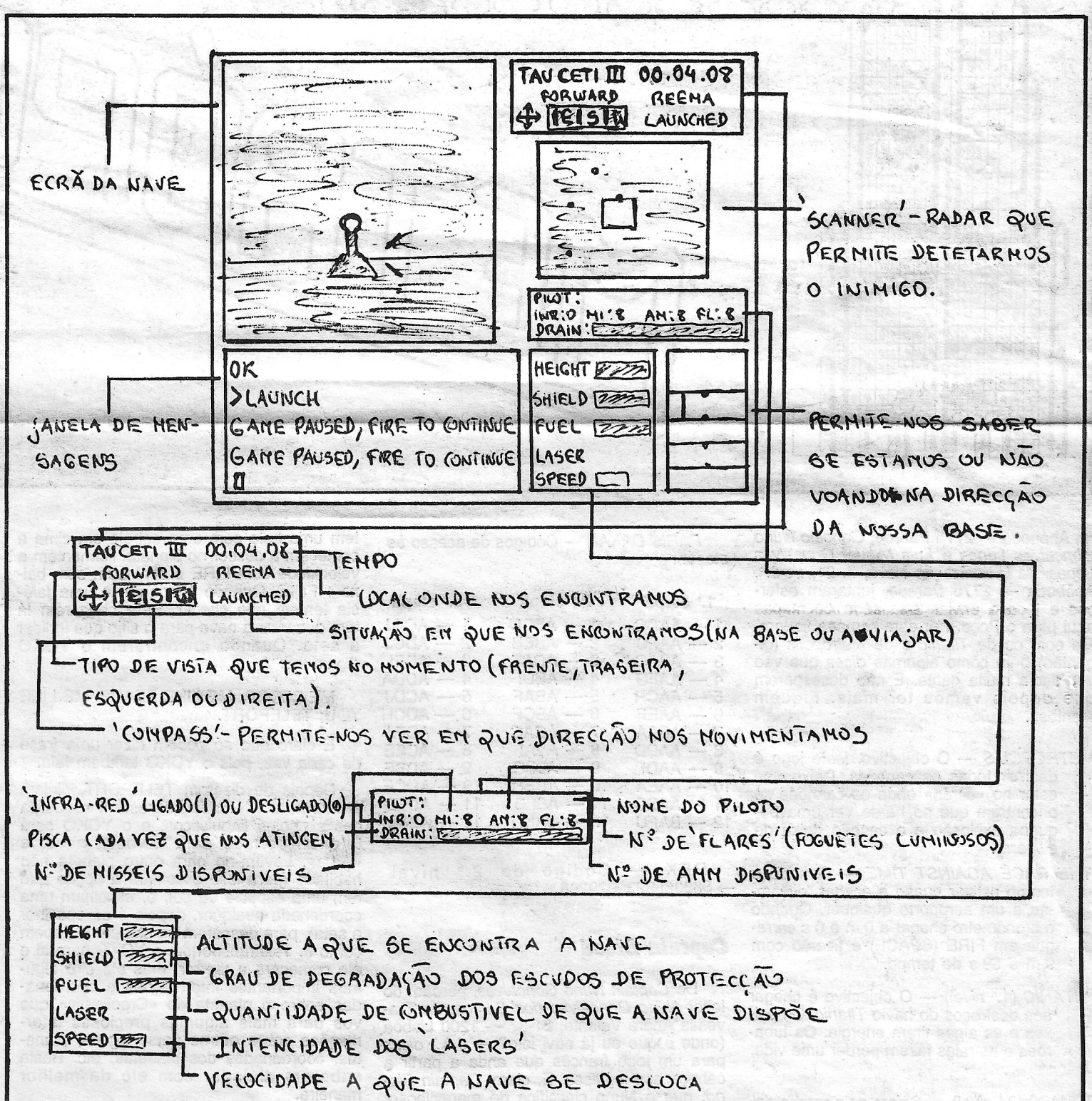
NEWPAD — Elimina qualquer registo que conste da PAD.

LOAD — Permite-nos ler qualquer situação de jogo gravada anteriormente.

PAUSE — Permite-nos colocar o jogo no modo de PAUSA.

EQUIP — Permite-nos reequipar a nave quando nos encontramos na nossa base.





WAIT — coloca o computador à espera que introduzamos um comando.

LOOK — Permite-nos ver a nossa base quando nos encontramos nela.

SIGHTS ON — Permite-nos utilizar uma mira para melhor orientarmos os nossos disparos.

SIGHTS OFF — Disparamos sem o auxílio de uma mira.

STATUS — Dá-nos a mesma informação que a tecla STATUS nos dá quando estamos a comandar a nossa nave.

REACTOR — Podemos utilizá-lo quando nos encontramos numa central que tenha algum.

QUIT — provoca GAME-OVER.

NOTA: Quando nos encontramos ao comando da nave; BREACK + CAPS SHIFT — faz PAUSE.

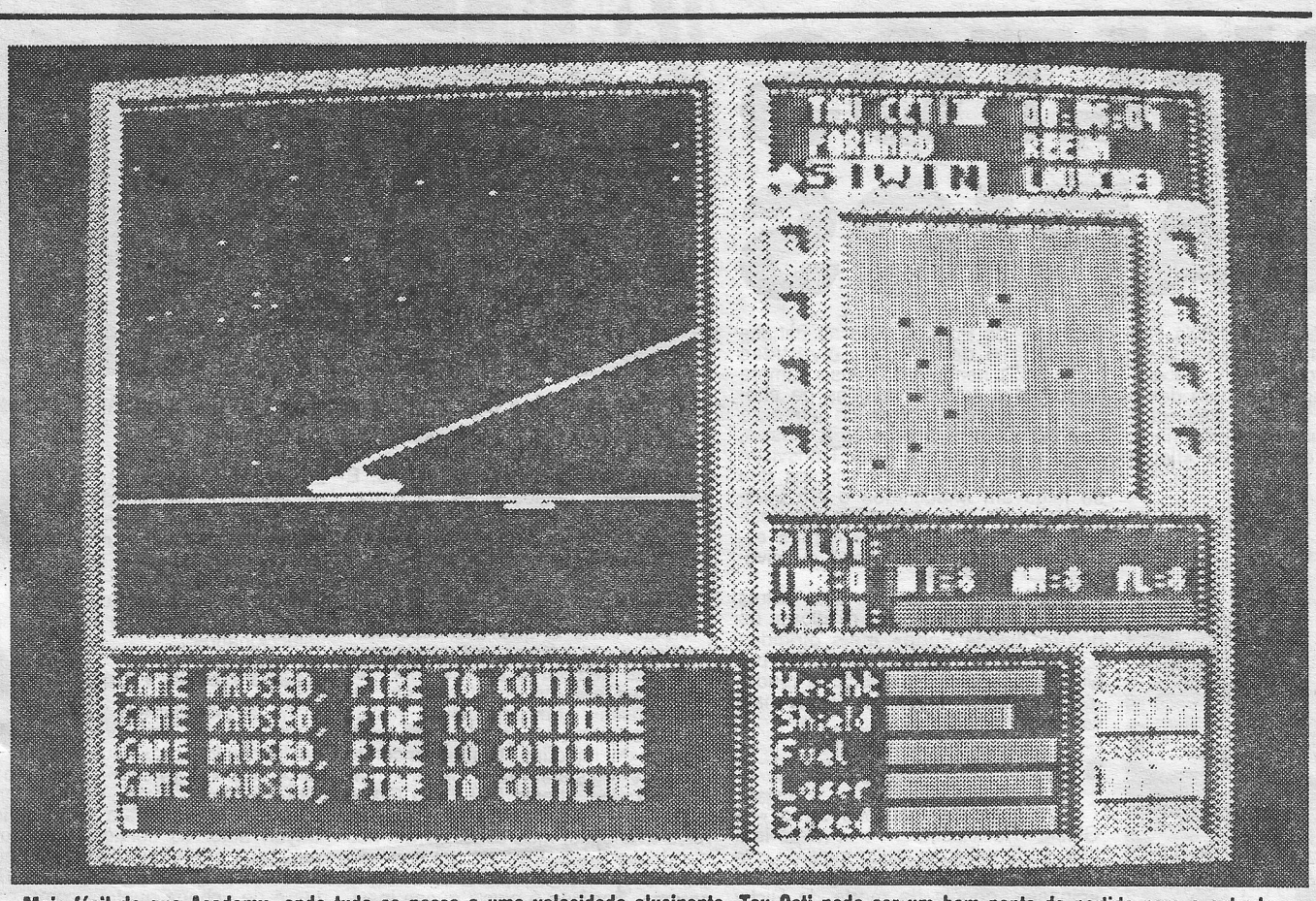
Algumas *dicas*:

— Para destruir os OVNIS nada melhor do que um míssil.

— Quando estiverem a ser atacados, mas não conseguem ver o inimigo, então nada melhor do que lançar um FLARE (foguete luminoso) para o iluminar e assim poder destruí-lo.

— Nunca se afastem em demasia da nossa base para em caso de apuros puderem regressar e reequipar-se o melhor possível.

— Não entrem na base com elevada velocidade, porque se o fazem, autodestroem-se.



Mais fácil do que Academy, onde tudo se passa a uma velocidade alucinante, Tau Ceti pode ser um bom ponto de partida para a entrada no universo da ficção científica de Pete Cooke. Considerado um dos melhores jogos de sempre para o Spectrum, Tau Ceti é, sem dúvida, um «tiro neles» muito especial que deve ocupar espaço na prateleira reservada às «estrelas»

E as classificações?

O sistema de classificação dos jogos que nos tem acompanhado ao longo de todo este tempo e que se tem algumas vezes referido ser necessário alterar em alguns pontos foi, recentemente, alvo de crítica maior num local de Lisboa onde muitos leitores acorrem para compra de jogos.

Segundo parece, muitos desses leitores tomam à letra o conselho dado pelo jornal do Poço e, quando dizemos «obrigatório», ei-los que correm até à loja, dinheiro na mão, em busca do dito jogo. E depois não gostam. Vezes há, outras, em que aqui se diz «a evitar» e depois ele há alguém que compra o jogo e até se diverte e diz que o escriba destas linhas ensandeceu.

Mais do que uma vez se referiu neste espaço que a crítica de jogos é subjectiva. O que isto quer dizer, trocado por miúdos, é que aquilo de que o crítico gosta pode não ser o que alguns leitores preferem. Por isso mesmo, para toda e qualquer compra de jogos há, que ler o que se diz em «A Capital» mas, depois, pensar bem e até ver o jogo antes de desembolsar algumas dezenas de escudos.

Quando aqui se refere «obrigatório» para um jogo, está a querer dizer-se que este é mesmo bom, que atingiu o topo da escala e que, se o leitor gosta do género, deve pensar a sério em comprar o título. Mas, claro, o vosso jornal não vos obriga a comprarem nada. A decisão final é totalmente do leitor. Até porque é estúpido alguém comprar, por exemplo, *Vulcan*, um jogo de estratégia, só porque «A Capital» diz «obrigatório». É um facto que *Vulcan* é bom, de facto o melhor jogo de estratégia alguma vez editado (há mais gente que pensa assim) mas isso não quer dizer que todos tenham de o comprar. Só os que gostam do género devem pensar em tal. E devem *pensar*, não ir a correr até à loja pedir o jogo só por causa de uma palavra que o vosso jornal escreve logo após os dois pontos que sequem a palavra *Conselho.*

Resumindo este ponto, se no vosso jornal surgisse, como conselho, um «ide tomar banho de água fria no Inverno», quem é que seguiria à letra o aviso?

Outra crítica feita ao sistema de classificação prende-se com o «a evitar». Aqui, mais uma vez, a opinião é do crítico (que não é um deus, simplesmente uma pessoa com opinião própria), pelo que quem lê deve tirar as suas próprias conclusões. E é curioso notar que aqui as opiniões dividem-se. Há quem diga que devia haver mais rigor na crítica dos jogos enquanto outros pedem menos «crueldades» para obras mais fracas.

Quando um «a evitar» surge na nota de rodapé a um jogo isso quer dizer que ele não está à altura da média. Mas quem lê (aqui e sempre) deve lembrar-se que ao jornal não cabe tomar decisões pelos leitores. O jornal deixa as pistas, quem quiser saber mais (formar-se, informar-se) deve procurar. Como, infelizmente, não existe em Portugal qualquer outro espaço como o de «A Capital», os leitores têm que viver com a opinião de uma única pessoa. Em Inglaterra, onde há várias revistas especializadas (*Your Sinclair, Crash, Sinclair User, Computer & Video Games*, etc.), é possível apreciar as críticas dos diversos jornalistas que tratam o tema.

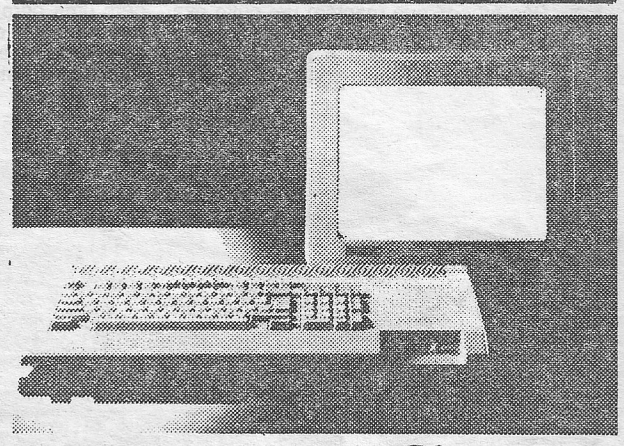
É por causa da diversidade de revistas existentes em Inglaterra e da quantidade de pessoas que escrevem nas mesmas que, naquele país, se nota algo que aqui não sucede: o mesmo jogo pode levar 90 pontos de pontuação numa publicação e ficar abaixo de 50 (considerado fraco), noutra. Uma diversidade de critérios que vem provar o ponto do escriba destas linhas, quando lembra que as opiniões são sempre pessoais e que ninguém deve ir comprar um jogo só por causa de uma crítica no «Videojogos». Ou deixar de ir. A decisão final é, sempre, do leitor. Que faria o leitor se um crítico lhe dissesse «compre» e outro «esqueça»?

De qualquer modo, «A Capital» vai continuar a usar a fórmula até aqui presente no fim dos jogos. E vai-se ficar à espera das cartas dos leitores sobre este assunto. Já se referiu, em tempos, a possibilidade de anular a alínea «dificuldade», por de mais subjectiva, há quem peça outro sistema de classificação (até 100, mas o até 10 funciona bem e poupa-nos tinta), há quem queira dados sobre o som e outras coisas. Quem refere que o «conselho» só serve para enganar as pessoas (o que é uma opinião) não consegue avançar com uma solução alternativa. É fácil criticar mas difícil construir. Será que a tabela de classificações deve aparecer sem a última linha? Vocês querem que o «conselho» seja banido?

Fica-se à espera das vossas sugestões. Se possível, rapidamente. E espera-se que gente de todo o País escreva para o Poço sobre esta questão, tal como tem sabido fazer para as diversas secções, que só vivem enquanto os leitores quiserem. De Caminha a Vila Real de Santo António, de Portalegre a Peniche espera-se que cheguem missivas. Para que esta questão não seja tratada unicamente pelos leitores de Lisboa. Que são só uma fracção dos leitores de «A Capital».

GÉNERO: Conversa
GRÁFICOS (1-10): ?
DIFICULDADE (1-10): ?
CONSELHO: ?

MAIS VIDEOJOGOS E UM CONCURSO ESPECIAL AO SÁBADO



Seis Euro-PC Schneider + monitor a cores + impressora

MARIA DE LOURDES DOS SANTOS SOARES LOPES, de 39 anos, de Vila Franca de Xira, juntou-se, a semana passada, a Anabela da Silva Valente António, de 23 anos, moradora em Santo António dos Cavaleiros, e a Maria Margarida Fernandes de Castro, uma estudante universitária de Mem Martins, na lista dos vencedores do passatempo «Recorte e Cole», que atribui ao longo de todos os sábados de Verão, até 23 de Setembro, um computador Euro PC, da Schneider, acompanhado de monitor e impressora.

Como temos afirmado, «A Capital» está a oferecer aos seus leitores a hipótese de ganharem seis computadores Euro PC, da Schneider, com monitor a cores e impressora, cada um no valor global de 226 mil escudos. Trata-se de uma iniciativa especialmente dedicada aos mais jovens e ligada aos suplementos especiais de fim-de-semana, com páginas de jogos e tudo o resto que lhes diz respeito. Para concorrer basta comprar o jornal de sábado, recortar o cupão especial e enviá-lo num postal dos CTT para a sede de «A Capital», na Travessa do Poço da Cidade, 26 — 1200 Lisboa.

Amanhã, publicar-se-á o último cupão n.º 4 de «Recorte e Cole», que habilita os leitores para o próximo sorteio, a decorrer no dia 1 de Setembro. Mais uma oportunidade, pois, de ganhar um computador.

Para se habilitar basta recortar o cupão próprio e enviá-lo para «A Capital»

PRÉMIOS
EUROPC Schneider

COM O APOIO DE IFS

No momento certo, o produto certo, para o cliente certo

Schneider 80 386

A MAIS ELEVADA PERFEIÇÃO TECNOLÓGICA

IFS Informática Formação e Serviços, Ida.
Rua Castilho, 221 — 1000 LISBOA
☎ 684450 / 693661 — Telefax 684445 — Telex 63756 IFCOMP.P

Alta resolução V. G. A.
— 1024 X 768

Configurações:
16 MHz/60 Mb
25 MHz/60 Mb
25 MHz/160 Mb *
25 MHz/340 Mb *

* USAM CONTROLADORES SCSI